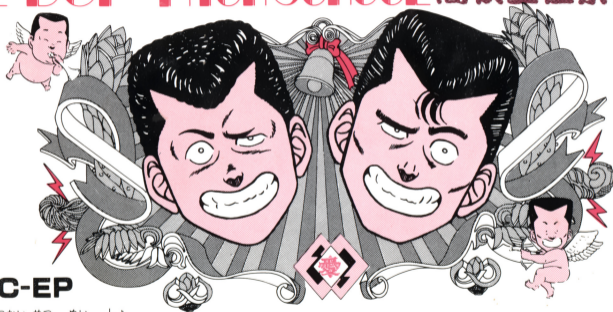


ビー・バップ・ハイスクール

任天堂ファミリーコンピュータ™ 用カセット

BE-BOP-HIGH SCHOOL

こう こう せい ごく らく でん せつ
高校生極楽伝説



DFC-EP

とり あつかい せつ めい しょ

取扱説明書

DECO デイトrust株式会社

このたびはデータースト・ファミリーコンピュータ用ゲームカセット
「^{ビー}BE-^{バップ}BOP-^{ハイ}HIGH-^{スクール}SCHOOL・^{こうこうせい}高校生^{ごくらくでん}極楽伝説」をお^か買^あい上げいた
だきまして、^{まこと}誠にありがとうございました。ご^し使用^{よう}の^{まえ}前^とに^{あつか}取^{かた}り^{かた}扱い方、
使用上^しの^{ようじょう}注^{ちゅう}意^いなど、この^{とりあつかいせつめいしよ}「取扱説明書」をよくお^よ読^よみ^{ただ}いた^きだ^き、^{ただ}正^{ただ}しい
使用法^しで^{ようほう}ご^{あい}愛^{よう}用^{よう}く^ださ^いい。なお、この^{とりあつかいせつめいしよ}「取扱説明書」は^{たい}大^{せつ}切^はに^{かん}保^{かん}管^{かん}して
く^ださ^いい。

また、ゲームの^{せい}性^{かく}格^{じょう}上^{じょう}、^{ない}内^{よう}容^{かん}に^と関^あする^{いっ}お^き問^{さい}い^{こた}合^{こた}わ^{こた}せ^{こた}には、^{いっ}一^{さい}切^{さい}お^{こた}答^{こた}え^{こた}で
き^ませ^せん^せの^りで^りご^り了^り承^りく^りだ^りさ^りい。



1時間目	じかんめ こうこうせいごくらくでんせつ 高校生極楽伝説	2
2時間目	じかんめ とうじょうじんぶつプロフィールへん 登場人物横顔編	8
3時間目	じかんめ ふりょうしょうねんきゅうしゅつさくせん 不良少年救出作戦	14
4時間目	じかんめ コマンドかいせつへん 命令項目解説編	20
5時間目	じかんめ きそりょくようせいこうざへん 基礎力養成講座編	24

7 じ かん め 時間目

こう こう せい ごく らく でん せつ 高校生極楽伝説

「なあー、トオル。お前^{まえ}どう思う^{おも}？」

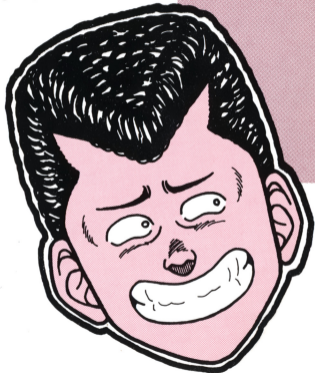
『ン？ どうって何^{なに}が？』

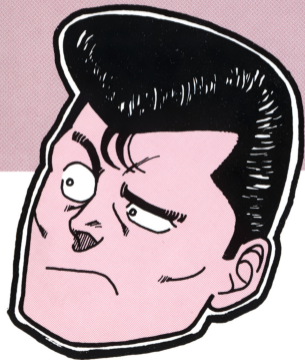
「何が^{なに}って、北高^{きたこう}のシンゴのことよ……。

昨日^{きのう}のシンゴは、奴^{やつ}にしては珍^{めづ}らしくマジ
だったと思^{おも}わねえか？」

『まあな。いつもがっついて^{やつ}いる奴^{やつ}のこと
だから、慣^なれないモンでも食^くって、腹^{はら}でも
こわしたんじゃねえのか？』

「アイツの体^{からだ}はそんなヤワじゃねえよ。よ
っぽど^{よっぽど}のことがあったんじゃねえのかな？」





『シンゴのことなんか、どうだってイー
じゃねえか。それよりヒロシ、お前、
シンゴが紹介するって言ってた中央女
子高校のレミが気になってンじゃねえ
のか？』

「バ、バカ言うンじゃねえ、このタコ。オレは心の底から友達のことを
心配しているんだぜ。男の友情ってモンだ。ま、キミには男の気持ちを
理解しろってのがムリかもしれませんがネ。」

『ウルセー。シンゴの女たらしのことだ、少しはイテ一目をみたほう
が奴のためにもなるってモンだ。奴のヒン曲がった根性をタタキ直して
やろうと思って、トオル様はアッタカ〜イ目で見守っているのがキミに
はわからんのかネ。』

「ン？ あれはシンゴの舎弟じゃねえか？ 血相変えて、どうしたってんだ？」
——加藤さん、中間さん、たいへんなんです！ 今朝シンゴさんが何者か

カトウさん、ナカマさん、たいへんなんです！
けさ、シンゴさんが^{なに}ものかに
さらわれちゃったんです。▼



さんに知らせるように言われてました
ので。じゃあ、オレはこれから、あち
こちあたるんで、これで……。

にさらわれちゃったんです。もし
シンゴさんの身^みに^{なに}何かあったら、
まっさきに^{あいとく}愛徳の^{かとう}加藤さんと^{なかま}中間

もし シンゴさんのみに^{なに}が^ああったら
まっさきに アイトクの カトウさんとナカマさんに
しらせるように いわれてましたので。▼



『フッフッフッ、レミさんはオレのものだ。おいおい、ヒロシく〜ん。
頭の悪いキミにはムリだよ。なんせ、シンゴをさらったやつらの名前さえ
わかっていないんだぜ。』

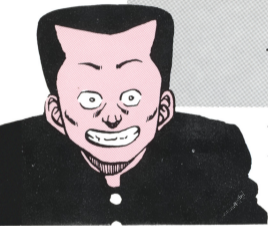
「うるせー、タコノお前のほうこそ女たらしじゃねえか、シンゴ以上
ってモンだぜ。それより、いっしょにシンゴを捜そうじゃねえか？」

『ン？ 共同戦線かあ……？ まあ、いいだろう。ヒロシじゃほとんど戦力にな
らねえがな。』

「とにかく、さきにシンゴを助け出したほうがレミをもらう。いいな!!」

『なにイキがってんだよ、このタコノ上等だ!!』

——トオルさん、ヒロシさん、授業に出ている場合じゃないですよ。



ここはエスケープし
て、シンゴさん^{さが}を捜
しましょう。

——アニキ、一番^{いちばん}
の舎弟^{しやてい}、兼子^{かねこ}ノブオも
おともイタシヤス！

「オーシ^{おとこ}！男^{ゆうじょう}の友情のためだ、残念だが
授業^{じゅぎょう}は早退^{フケ}よう！」

『ほざけ！タコ！！』



2

じ かん め
時間目とう じょう じん ぶつ プロフィール へん
登場人物横顔編

「ン? どうしたんだ、トオル。さっ
きから横^{よこ}ばかり向^むいちゃって?」

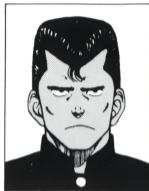
『どうしたって、横^{よこ}顔^{がお}を見^みせるんじ
ゃねえのか?』

「タコ!! このゲームに登場^{とうじょう}する奴^{やつ}を
紹^{しょう}介^{かい}するってのが、横^{プロフィール}顔^顔ってんだヨ!
そんなことだからダブるんだぞ、
ひっこんでろ!
ん〜、
まずオレからだ。」



かとう ひろし
加藤 浩志

愛徳高校^{あいとくこうこう}2年F組^{ねんぐみ}。ケンカ^{けんか}っ早く^{ばや}、他^よ所^{ところ}の学校^{がっこう}としょっちゅう^{よくよく}モメ事^{こと}をおこし、要注意^{ようちゆうい}学生^{がくせい}として認定^{めいにん}されている。しかし、義理^{ぎり}・人情^{にんじょう}に厚^{あつ}く、弱^{よわ}きを助^{たす}け、強^{つよ}きをくじく正義^{せいぎ}漢^{かん}でもある。



なかま とおる
中間 徹

ヒロシ^{ひろし}の同級生^{どうきゅうせい}。ケンカ^{けんか}の達人^{たつじん}であるとともに、リーゼント^{リーゼント}の名人^{めいじん}でもある。ヒロシとは親友^{まぶだ}なのか、宿敵^{ライバル}なのか、よくわからないところがあるが、ともに女^{おんな}に弱^{よわ}いという点^{てん}では共通^{きょうつう}している。



くろだ しんぺい
黒田 晋平

あいとく ねんせい 愛徳の1年生。ヒガミっぽい性格
があり、女にはヤサシイが、全然
モテない。今回は、ノブオとともに
トオルについて、シンゴの行方
を追いかける。



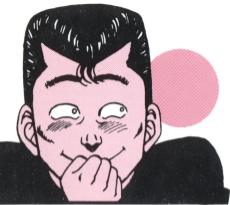
おおまえ きん たろう
大前 均太郎

シンペイとは中学の時からのも
の友達。「ブタ」と呼ばれると、ムキ
になって暴れ回り、手がつけられ
なくなる。ヒロシについてシンゴ
の行方を追いかける。



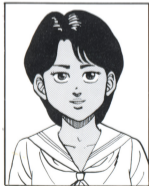
かね こ のぶ お
兼子 信雄

あいとくこうこう ねん 愛徳高校2年。ヒロシ、トオル
の一番の舎弟を自称している。
まがった事が大キライな
性格だが、ニブイ面もあり、
「ノブオと煙は高い所に登る」
と周囲で言われている。



み はら やま じゅん こ
三原山 順子

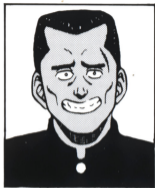
あいとく ねん せい
愛徳の3年生。ヒロシ、トオルと
は2年の時まで同級生だった。な
かなか美人が、男にツメタイと言
マブイ おとこ い
われている、気の強いオネーサン。



み さ 子
ミサ子

さい じょ し こう せい うん
16才のカワイイ女子高生。運がよ
ければ町の人たちは、彼女のように
いろいろな情報を教えてくれる
ゾ。





まえかわ しんご
前川 進吾

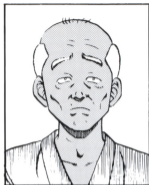
きたこうこう ねん つよ
北高校3年。ケンカはメッポー強
いが、それ以上に女好き。今度も
他人の彼女にチョッカイを出した
ために、何者かにさらわれてしま
う。



やま だ としみつ
山田 敏充

じょうとうこうこう ねん せい つよ
城東高校3年生。ケンカの強さは
チャンピオンクラス。ギャーギャ
ー騒ぐザコと違って、筋をキッチ
リ通すホンモノの硬派。





とめぞう
留蔵

パチンコばかりしているジイサン。
イレ歯^ばをなくしてしまい、喋^{しやべ}っ
ていることがよくワカラナイが、気
風^{きふう}のいいところがある。



おにじま
鬼島

おに^{おに}しまさき^{しまさき}、略^{りやく}して鬼島^{おにじま}。風体^{ふうてい}、口
調^{こう}からは想像^{そうぞう}しにくい^{しにくい}が、少年課^{しょうねんか}
に勤務^{きんむ}する巡査部長^{じゆんさぶちやう}。ヒロシもト
オルも頭^{あたま}があがらない。

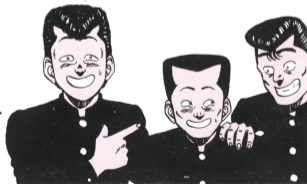
3 じ かん め 時間目

ふ りょう しょう ねん きゅう しゅつ さく せん 不良少年救出作戦

エー、それでは、ヒロシさん、トオルさんにかわって、お二人の一番
のしゃてい舎弟・かね こ兼子ノブオが、ゲームの進め方をご説明させていただきます。こ
のゲームは町や店の中で、いろんな人たちから情報を集めて、北高のシ
ンゴさんを助け出すってわけですが、少しばかり注意が必要になりやす。
気をつけてくだせエ。

■ はじゲームを始めるときに

- が めんタイトル画面の時に、二人のアニキのうちから、
ひとりどちらか一人を選んでくだせエ(セレクトボタ
ン⇒スタートボタン)。ヒロシさんには均太



郎^{ろう}が、トオルさんにはシンペー
がお供^{とも}いたしやす。もちろん兼^{かね}
子^こノブオは、どちらのアニキに
もお供^{とも}させていただきやす。①
ボタンを押しながらシンゴさん
の話^{はな}しを聞^きいてやっ^おてくだせエ。

- ゲームを前^{まえ}のつづきから、もう一度^{いちど}始^{はじ}める時^{とき}には《つづきをヤル》を
選^{えら}んでくだせエ。このゲームは最新^{さいしん}式^{しき}のバッテリーバックアップ^{ほうしき}方式
ですから、前^{まえ}にセーブ^{とぎ}した時^{とき}の状^{じょう}態^{たい}で始^{はじ}められやす。愛^う徳^ち高^{こう}校^{こう}からス
タートしてくだせエ。

BE-BOP -HIGHSCHOOL

高校差極楽伝説



ナカマトオル ぞ ヤル

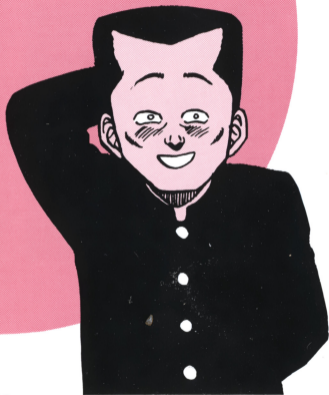
カトウヒロシ ぞ ヤル

つづきを ヤル

DECO

©1988 DATA EAST CORP.

©きうちかずひろ/YOUNG MAGAZINE



■ ゲームを中断する時に

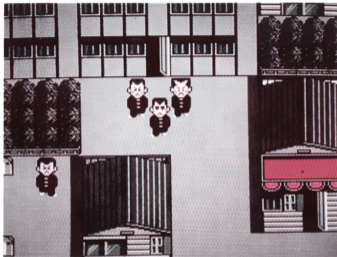
ゲームを途中でやめる時には、アニキの家に^{いえ}戻^{もど}って、《セーブする》を選^{えら}んでくだせエ（**+**ボタン⇒**A**ボタン）。この兼子ノブオがアニキの手に入れた情^{かねこ}報^てを、ちゃ〜んと覚えておきやすから。だけど念^{ねん}のために、ファミコンの電^{でん}源^{げん}を切^きる時^{とき}には、リセットボタンを押^おしながらにしてくだせエ。アッシも時々^{ときどき}ウッカリするもんスから。

■^{が めん}画面^{み かた}の見方

このゲームにはキホンの^{てき}2つの^{が めん}画面のパターンがあるもんすから、そこいらをご^{せつ めいいた}説明致しやす。

●^{が めん}マップ画面

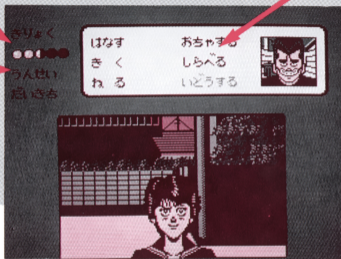
アニキとアッシたちは^{まち なか}町の中を^{ある まわ}歩き回りながら(✚ボタン)、シンゴさんについての^{ネ タ}情報を^{あつ}集めるわけなんすけれども、いろんな人^{ひと}に会^あったり、店^{みせ}に入^{はい}ったりすると^{が めん}画面が《^{はいけい が めん}背景画面》にかわりやす。バンバン^{ネ タ}情報^{あつ}を集めてくだせエ。



きりよく
気力

うんせい
運勢

コマンド



● はいけい が めん 背景画面

いろいろな奴^{やつ}に会^あったり、店^{みせ}に入^{はい}ったりすると画面^{が めん}の上にコマン^{うえ}ドが表^{ひょう}示^しされやす。その中^{なか}から選^{えら}んで実行^{じっこう}してくだせ (＋ボタン→Ⓐボタン)。メッセージにかわりやすよ。

■ うんせい(運勢)

何事^{なにごと}にも運勢^{うんせい}ってのはつきものス。運^{うん}が悪^{わる}けりゃ、さすがのアニキたちも調子^{ちょうし}がイマイチ。毎朝^{まいあさ}一回^{いっかい}、神社^{じんじや}で《おみくじ》を引^ひいて、その日^ひの運勢^{うんせい}を占^{うらな}ってくだせエ。こわいものなしの《バリ吉^{きち}》から、最悪^{さいあく}の《どつぼ》まで5段階^{だんかい}ス。

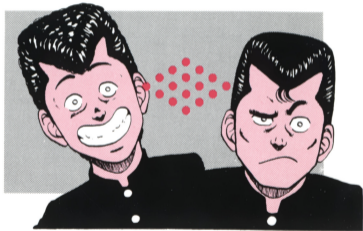
■ きりょく(気力)

気力^{きりょく}が充実^{じゅうじつ}してればアニキたちのパワーも全開^{ぜんかい}バリバリ。だけどケンカに負^まけたり、女^{おんな}の子^こにフラレたりすれば気力^{きりょく}が減^へっちゃうから気^きをつけてくだせエよ。それから夕方^{ゆうがた}になったら、早^{はや}く家^{うち}に帰^{かえ}って寝^ねてくだせエ。夜^よふかしは体^{からだ}に悪^{わる}いスから、気力^{きりょく}も落^おちますよ。気力^{きりょく}がすっかりなくなった日^ひには、《GAME OVER^{ゲーム オーバー}》なんてことになって、目^めもあてられないスからね。

4

じ かん め
時間目コ マ ン ド か い せ つ へ ん
命令項目解説編

さあ、それではこれからオレやヒロシが、^{まち}町の中^{なか}でいろんな奴^{やつ}に会^あつたり、^{たてもの}建物の中^{なか}に入^{はい}ったりした^{とき}時の
《背景画面》^{はいけい が めん}に出^でてくる《コマンド》
について^{しん せつ}親切^{かい せつ}に解説^きする。気^きィ入^いれ
て覚^{おぼ}えて、オレやヒロシに恥^{はじ}をかか
せねえようにしてくれよナ!



●いどうする（移動する）

^い言うまでもなく、^{まち}町の中^{なか}で人^{ひと}と会^あったり、^{たてもの}建物の中^{なか}のその場所^{ばしょ}から^{い どう}移動
することだ。

●はなす（話す）

相手^{あい て}と話し^{はな}をする^{とき}時に^{つか}使^はって^なくれ。最初^{あらそ}から争^{へい}いはしたくねーから、平
和^{わ てき}的^きにな。

●きく（聞く）

相手^{あい て}の話^{はな}しを、もう少^{すこ}し詳^{くわ}しく聞^ききたい^{とき}時に^{つか}使^はうコマン^だドだゾ！

●おどす（脅す）

おだやかに^{はな}話^きしたり、聞^きいたりしてもワカラねえ奴^{やつ}には、おどす^{おど}ってこ
とが心^{ひつ}要^{よう}かもナ。

●なぐる（殴る）

口^{くち}でい^いくら言^やって^{いっ}もわかんねえ奴^{ばつ}には一^あ発^い！^てだけど相^み手^{えら}をよ^く見^みて選^{えら}ん
でくれよ。

●ねる（寝る）

きよ ただ ひん こうほう せい こうこう せい
清く、正しく、品行方正な高校生のワタクシは、夜は自宅で早く寝るよう
うにしています。

●しらべる（調べる）

あや やー ふ しん しら
怪しい奴はいないか？不審なものはないか？よ～く調べてみてくれよ。

●かう（買う）

《おみくじ》などをかう時に。盗んだりするとバチがあたるゾ。

●のぼる（登る）

たてもの なか うえ すす とし つか ひと な まえ よ
建物の中で上に進む時に使うコマンドだ。人の名前じゃねえから、呼ん
だってムダだぜ。

●おりる（降りる）

ひとことい はんたい ひと なまえ
一言で言えば、「のぼる」の反対だ。だけど、人の名前じゃねえぞ。

●セーブする

16ページでノブオが言^いってたように、ゲームを一^{いち}時^じ中^{ちゅう}断^{だん}する時^{とき}は、オレ
かヒロシの^{いえ}家^{もと}に^い戻^{もど}ってからにしてくれ。それまでの情^ね報^{ぱう}を、ノブオがし
っかり覚^{おぼ}えていてくれるぞ。

じつ さい がい
実は、これ以外にも、コマンドはまだまだあるンだけれど、オレの説^{せつ}
めい 明^{めい}はこのアタリで切^きり上^あげさせてもらうぜ。アトは自^じ分^{ぶん}で試^{ため}してみてく
れ、あのマヌケなヒロシにだって、わかるようにできてっから……。



● ナマイキな奴にゴマをすることだって……
 シンゴを助け出しに行こうといったところで、シン
 ゴが、誰に、どこへ連れ去られたのかということが、
 何一つわかっていない。だから、まずトオルやヒロ
 シがやらなければならないことは、町の中をあちこ
 ち歩き回って、シンゴについての情報を集めること
 なのだ。マップ画面では、あちこちの建物の中に入
 っていていろいろと調べてみたり、何か知っていそうな女

の子と「おちゃする」したりして、
話しを聞いてみる必要だ。
時には、イヤな奴、ナマイキな
奴にもゴマをスラなければならない
こともあるかもしれないけ
れど、友ダチのシンゴのため(?)
だ、ガマンしようぜ!





●「^{うん}運」も実力^{じつりょく}のうち？

ヒロシとトオルの^{こうどう}行動は「きりよく^{りょく}(気力)」と、その日の「^{うんせい}うんせい(運勢)」に^{えいきょう}影響を受けるんだ。「うんせい」が^{わる}悪ければ、女^{おんな}の子^こにフラレたり、ケンカにも^ま負けてばかりで、「きりよく」もダウン。情報集め^{ネ タ あつ}ができないどころか、《GAME ^{ゲーム}オーバー ^{ようちゆう い}OVER》になってしまう。要注意!!

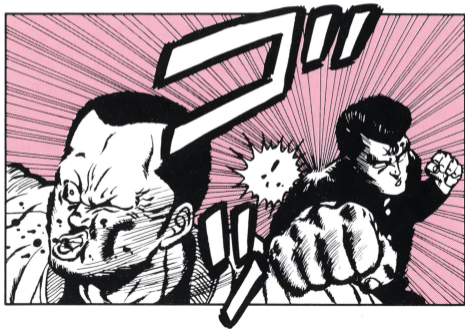


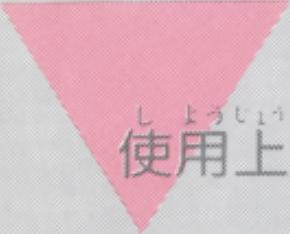
●^{よ あそ}夜遊びはイカンゾ!

^{ゆうがた}夕方になったら、^{うち かえ}家に帰るようにしよう。^{よる}夜になっても^{あそ まわ}遊び回っていると、ツカレて「きりよく」がダウンするばかりか、ヘタをすれば^{ほ どう}補導されてしまう。^{よ あそ}夜遊びはハンパじゃできないゾ。

●^{くち}口^いで言^やってもわ^やからない奴^{やつ}には……。

で^あ会^あった相^あ手^てや、そ
の^ば場^じの状^じ況^きの違^ちい^がに
よ^って、コ^マン^ドの
種^し類^ゆも、相^あ手^ての返^へ事^ん
もか^わわ^ってく^る。た
と^えば、口^{くち}で言^いうだ
け^ではワ^カラ^ナイ奴^{やつ}
に^は、一^い発^っオ^ミマ^イ
し^てや^るこ^とも……。





し ようじゅう ちゅう い
使用上の注意

- カセットを交換する時は、必ず電源を切ってください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショックなどは避けてください。また絶対に分解はしないでください。
- 端子部に触れたり、水にぬらしたりしないようにご注意ください。
- あまり長時間遊びすぎないようにしましょう。



未来を創造する、電子技術の

データイースト株式会社

〒167 東京都杉並区南荻窪4-41-10データイーストビル

TEL.03-332-1875

©1988 きうちかずひろ／講談社ヤングマガジン／DATA EAST CORP.

故障の際は、お買い求めの店、もしくは弊社サービス課まで、ご郵送ください。

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。